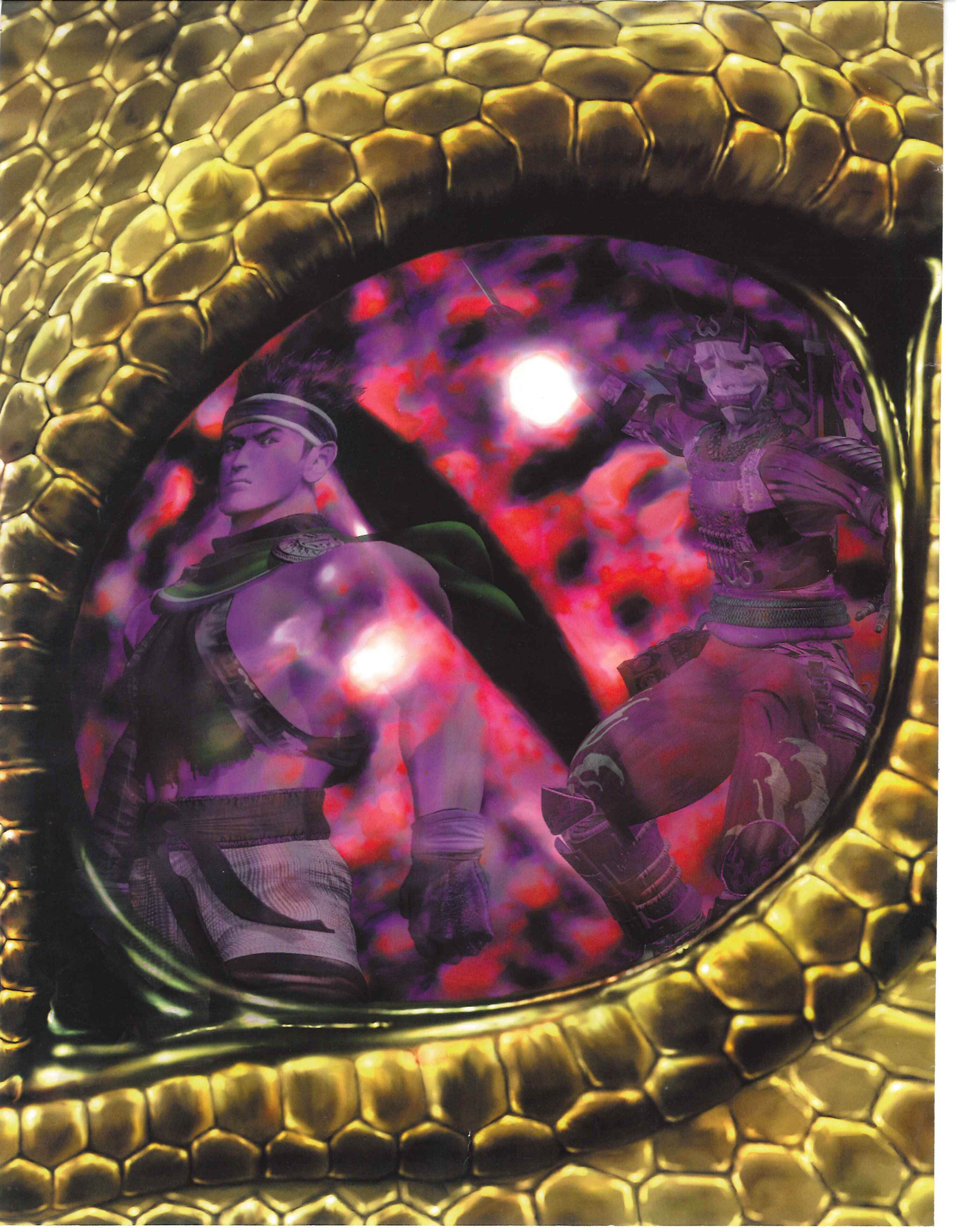
Revista Oficial

Dreamcast™

Revista interactiva para usuarios de Dreamcast - Suplemento Gratuito Nº2





Abre tus ojos a una nueva era

Dreamcast continúa descubriéndote sensaciones únicas. Eres testigo del comienzo de una nueva época, un tiempo en el que los juegos se mueven en la delgada línea que separa la realidad de la ficción. Te hablamos de títulos como «Shenmue», nuestro tema de portada, capaces de hacerte vivir intensas experiencias que ninguna otra consola puede igualar. Y si el futuro pasa por esta apasionante aventura que Sega está programando, el presente más actual se llama «Soul Calibur». Ya no hace falta que te lo cuenten. Si de verdad quieres saber lo que Dreamcast puede hacer, sólo tienes que echar un vistazo al comentario que llevamos en este número. Porque Namco no sólo ha creado el mejor arcade de lucha. Se trata también de una de esas obras maestras que cada cierto tiempo vienen a impulsar un poco más allá la forma de hacer videojuegos. Y es que todo está cambiando. Por eso en algunos títulos ya puedes encontrar modos de juego que aprovechan la conexión a Internet de tu Dreamcast. Es una opción que te une con el resto del mundo, y que te detallamos en uno de nuestros reportajes. Esperamos que te guste. Y esperamos encontrarte aquí en el próximo número de la revista.

Estuvimos en el SIMO

El stand de Hobby Press, uno de los más visitados





Si os pasasteis por la reciente edición del SIMO TCI, seguro que os disteis una vuelta por el stand más fardón de todo el recinto. ¿Cuál? ¡Hombre!, el de Hobby Press, por supuesto, que se convirtió en punto de reunión de todos los jugones que visitaron la feria. En nuestro espacio teníamos varios puestos de Dreamcast disponibles para que todo el mundo pudiese probar las últimas novedades, y montamos también una divertida y apasionante competición de «Sega Rally 2». Si estuvisteis allí, gracias por visitarnos. Si no, os esperamos en la edición del año que viene. ¡No faltéis!

Un vampiro en 128 bits

Eidos traerá «Soul Reaver» a Dreamcast

Ya es oficial. Habrá una versión de «Legacy of Kain: Soul Reaver» para Dreamcast. El juego es una aventura que narra la espeluznante historia del vampiro Raziel, y aunque su desarrollo será el mismo que en el original de PlayStation, incluirá importantes mejoras gráficas. Correrá a 60 frames por segundo, frente a los 25 de la versión de PlayStation, y ofrecerá mayor resolución en las texturas de personajes y escenarios. «Soul Reaver» todavía no tiene fecha de salida, pero esperamos poder mostraros las primeras imágenes próximamente.



Acclaim se viste de largo

Así fue su fiesta de presentación en España





Aunque lleva ya varios años trabajando en nuestro país, sólo hace unos meses que Acclaim ha decidido abrir su propia sucursal aquí. Para celebrarlo, convocaron a toda la prensa del sector a una fiesta que se celebró en la sala Morocco de Madrid. Discursos de presentación, espectáculos relacionados con sus productos estrella y hasta un concierto sorpresa de Fangoria, fueron los mejores momentos de la noche más especial de Acclaim.

Arriba: Fangoria, con Alaska al frente, durante su actuación. Abajo: Sigfrido Buttner, Marketing Manager de Acclaim España, en un momento de su discurso.

Hello Kitty, hello Dreamcast

Sega lanza una edición limitada de su consola



La cosa ha sucedido en Japón, el único país donde la gente se toma con normalidad que saquen una consola de esta guisa. Es una edición especial de Hello Kitty, la venden también en color azulón, y el paquete incluye además un juego llamado «Hello Kitty's Garden Panic». Sin lugar a dudas, es lo más chic que se puede encontrar hoy por hoy en el país del sol naciente.



"SHE´S THE ONE", la canción de Robbie Williams que sirve de banda sonora del anuncio de Dreamcast "Buoy" (el de los niños en la playa) se situó en el primer puesto de las listas de éxitos del Reino Unido el pasado 14 de noviembre.

Primeras imágenes de SEGA GT

¡Descubre el bólido más potente de Dreamcast!

Sega ya tiene respuesta para «Gran Turismo 2000». Se va a llamar «Sega GT: Homologation Special», y será el simulador de carreras más realista que hayáis visto nunca. El juego, que estará listo a lo largo del año que viene, va a incluir más de 100 coches reales de marcas como Honda, Toyota, Mazda o McLaren.

Se espera también que nos obligue a superar diversos exámenes de conducción antes de poder competir a lo grande en circuitos con un diseño tan ajustado como los que se pueden ver en el arcade «F355 Challenge». Las primeras imágenes que nos han llegado son repeticiones, pero sirven para que os hagáis una idea de la magnitud gráfica del juego.





Las primeras pantallas de «Sega GT» que hemos recibido demuestran ya el nivel de detalle que tendrán las reproducciones de los vehículos. ¿No estáis deseando poneros al volante de uno de estos bólidos?

rumor

Una versión de «METAL GEAR SOLID» podría llegar a Dreamcast. Microsoft va a trasladar el bombazo de Konami a PC, y en distintas páginas de Internet no deja de especularse con que, de paso, también podría encargarse de hacer una versión para nuestra consola.

Sega y Reebok te desafían

¿Quieres ser el campeón europeo de «Sonic Adventure»?

Sega Europe va a poner en marcha en colaboración con Reebok el "Sonic European Speed Challenge with Reebok", una competición de «Sonic Adventure» a nivel europeo. A partir del próximo día 1 de diciembre, y hasta el 14 de enero del 2.000, podréis descargar desde la página oficial del juego en Internet a vuestra Visual Memory una configuración especial de la fase Emerald Coast. Allí, vuestro objetivo será encontrar cinco pares de zapatillas en el menor tiempo posible. Durante los días que dure el torneo se irá actualizando una página con los mejores récords, así que os queremos ver entrenando duro para que sea un españolito el que se lleve el primer premio (una consola, dos mandos, una tele y ropa Reebok por valor de 1.000 libras esterlinas).





PARTIDAS en el CIBERESPACIO

Internet como espacio para jugar. Conoce todas las funciones online que harán que Dreamcast revolucione tu forma de concebir los videojuegos.

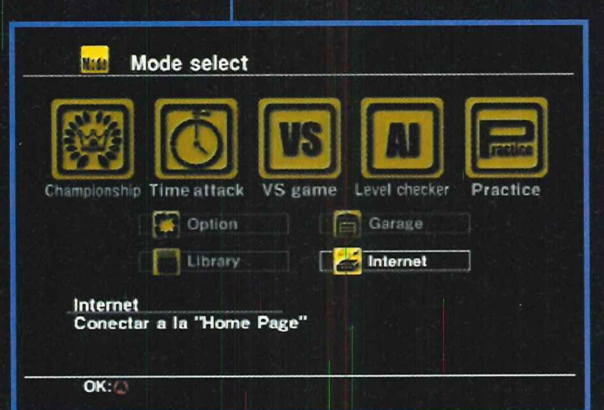


«Buggy Heat» es uno de los primeros juegos que incluye un modo Internet. El único requisito para poder acceder a él es que tengáis la consola registrada en Dreamarena.

Competir. Esa es la clave de todo. A nadie se le escapa que uno de los grandes atractivos de los videojuegos es el desafío que supone medirnos con otros jugadores. Hacer frente a la Inteligencia Artificial de una computadora no deja ser un reto interesante, pero presenta un ligero inconveniente: la máquina ni siente ni padece. Es un frío amasijo de chips de silicio, cables y otros componentes, incapaces de sustituir a los amiguetes de toda la vida, esos con los que compartimos duelos de fin de semana en los que la pizza y las cervecitas corren hasta altas horas de la madrugada. Porque lo que de verdad nos mola no es sólo vencer, sino poder reírnos a costa del colega al que hemos derrotado, ver la cara que pone cuando le metemos un gol o le ganamos un combate, ¿es o no es así?

Ahora, la conexión de Dreamcast a la red va a elevar estos fantásticos piques a escala planetaria. ¿Os imagináis lo que es eso? Con las funciones Internet que ya comienzan a incorporar algunos títulos, y que Sega tiene previsto ir ampliando progresivamente a lo largo del año 2.000, la cosa ya no va a quedar en familia, sino que podremos luchar por ser los mejores del mundo -literalmente-, en nuestro juego favorito. Y las posibilidades van incluso más allá, así que lo mejor es que le demos un repaso al fabuloso tinglado que se va a poner en marcha en los próximos meses.

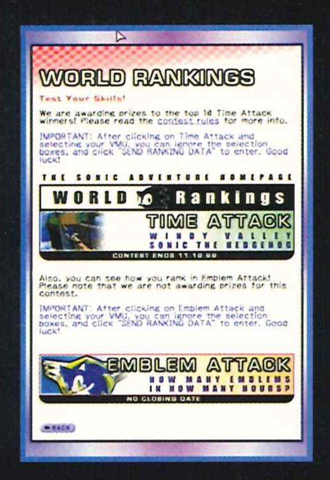
«Buggy Heat» y «Sonic Adventure» son los primeros juegos que incorporan funciones online.



En la página web de «Buggy Heat» están grabadas las partidas de gente de cualquier parte del planeta. Podemos bajarnos a nuestro Visual Memory la que más nos guste y competir contra ella con la pantalla dividida en dos. Si queremos, también podemos dejar allí nuestras mejores actuaciones.



En «Buggy Heat» competimos contra una partida grabada, no contra un rival que esté jugando a la vez que nosotros. Pese a todo, es el primer gran pique en Internet.



En «Sonic Adventure» es posible introducir en una lista a nivel mundial nuestro mejor tiempo en la fase Windy Valley o nuestro récord recogiendo emblemas.

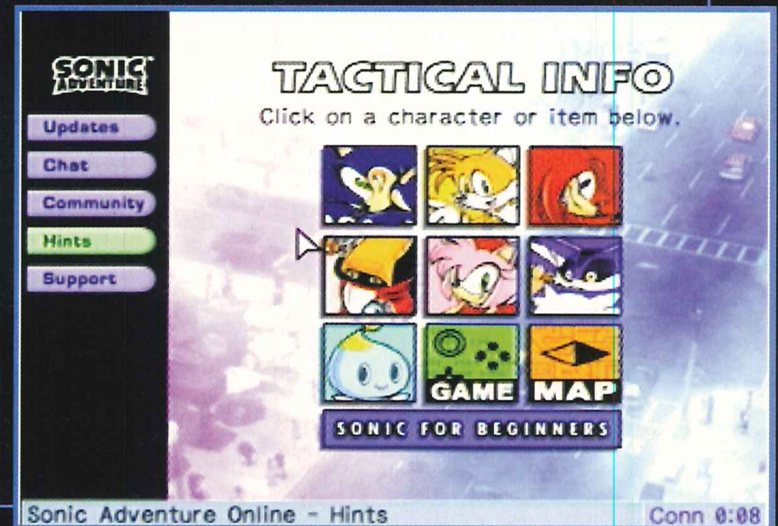
Con Dreamcast podremos jugar desde nuestra casa con usuarios que se encuentren en el otro extremo del planeta. El reto se presenta apasionante.

Sin lugar a dudas, la opción más llamativa es la de disputar partidas "online" contra gente de cualquier punto del planeta. Esta posibilidad ya funciona desde hace algún tiempo en PC, donde juegos como «Quake» o «Ultima Online» son ya verdaderos clásicos, pero Dreamcast es la primera consola capaz de plantear partidas de este tipo. Los ejemplos están ya al alcance de la mano: si se trata de competir, el prototipo perfecto serán las carreras de «Sega Rally 2». Pero dentro de este nuevo concepto de juego también cabe la colaboración entre los participantes, y en este caso el nombre que surge es el de «Phantasy Star Online», un RPG que está programando Sonic Team y que nos dejará avanzar en compañía de dos personajes más controlados por jugones de otros países.

Pero a las funciones Internet se les podrá sacar más jugo, y eso va a depender en gran medida de las ganas y la imaginación que le pongan los programadores a sus creaciones. Un buen ejemplo de ello es el potencial que ofrece la Visual Memory para que carguemos o descarguemos datos de Internet. Gracias a ella, podremos hacer cosas como bajarnos de la red personajes secretos de un juego de lucha, o nuevos circuitos para un simulador de carreras. Incluso también va a ser posible que pongamos nuestros logros particulares a disposición de la "comunidad-mundial-de-pirados-por-la Dreamcast", traspasando las partidas de un juego que tengamos salvadas a la página



La opción Internet de «Sonic Adventure» nos permite "chatear" con la gente del Sonic Team o consultar una guía del juego.



Los simpáticos Chaos también tienen su espacio en la red. Allí podemos hacer cosas como llevarlos al médico o consultar un ranking con los mejores tiempos.



web correspondiente, para que cualquier persona pueda disponer de ellas. O, por el contrario, ser nosotros los que descarguemos a nuestra unidad VM los archivos dejados allí por gente que haya descubierto secretos de un juego que creíamos dominar de principio a fin, o simplemente haya pasado de un punto en el que estábamos atascados.

El orgullo personal quedará también a salvo con las listas de los mejores que ya están funcionando en títulos como «Sonic Adventure» (en este mismo reportaje os enseñamos las opciones Internet del juego del puercoespín), y que aunque todavía no nos permiten jugar en tiempo real contra otra persona, sí que nos dejan comparar nuestros tiempos con los de un japonés o un norteamericano a los que no conocemos, pero que han sido capaces de bajar un segundo nuestro récord, los muy...

Como veis, todas estas opciones, y otras que van a ir apareciendo en los próximos meses, plantean una nueva manera de entender los videojuegos. Hasta ahora, la imagen del jugón era la de un tipo capaz de encerrarse en su casa sin preocuparse de lo que ocurre en el mundo exterior hasta haber terminado ese juego que le sorbía los sesos. Ahora ese estereotipo va a cambiar radicalmente. Seguirá habiendo fanáticos, por supuesto, pero su habitación no va a ser nunca más una guarida aislada y solitaria. Muy al contrario, desde allí van a estar en contacto con gente de todas las partes del planeta, y eso supondrá una experiencia completamente enriquecedora. Es la gran revolución de Dreamcast, una máquina que lanza un mensaje atronador para todo el que quiera entrar en una nueva era: ¡jugones del mundo, uníos!

A través de la Visual Memory podremos bajarnos datos desde la red para aplicarlos a nuestros juegos, así como descargar en Internet nuestras propias partidas.



Otra de las posibilidades que nos ofrece la función on line de «Sonic Adventure» es la de descargar a nuestra Visual Memory archivos que introducen diversos cambios en algunas fases del juego.



Con motivo de la celebración de Halloween, el Sonic Team cambió las condiciones de la fase Twinkle Park. Al cargarlas en la VM desde la sección de Events, los enemigos aparecían convertidos en calabazas.

▶ Compañía: **Sega** (www.dreamcast-europe.com) ▶ Fecha: **2.000** ▶ Género: **Aventura**

Shenmue

Apréndete este nombre, porque así se llama el juego que marcará tu vida. Nunca nadie había contado con tantos medios para programar una aventura. Nunca Sega había estado tan cerca de copiar la realidad.

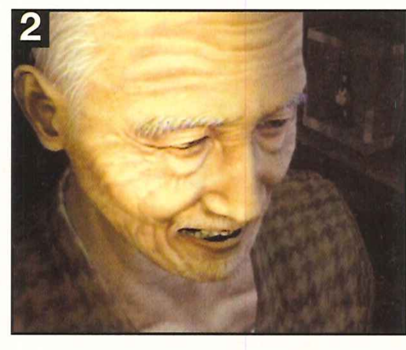
Para empezar, os vamos a comentar algunas cifras. Así os podréis hacer una idea de la magnitud del ambicioso proyecto que Sega se trae entre manos.

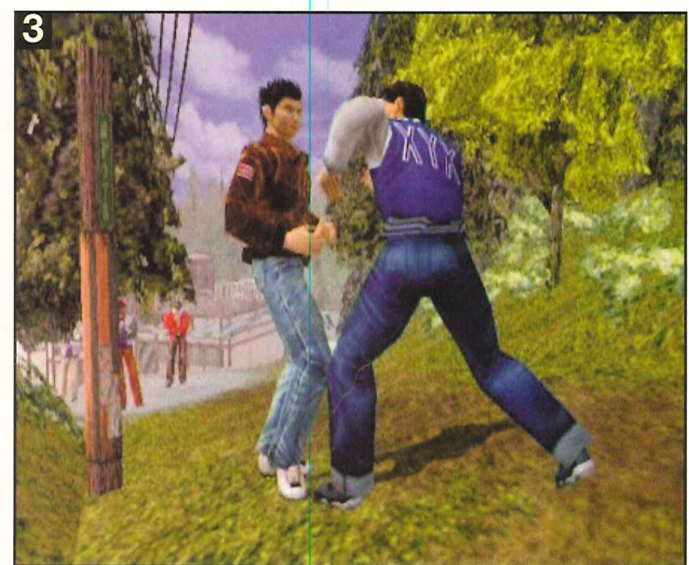
Los encargados de crear esta maravilla son nada más y nada menos que Yu Suzuki y el equipo de programación AM2, responsables de títulos como «Afterburner», «Daytona USA» y la saga «Virtua Fighter», entre otros. Llevan cuatro años trabajando en el proyecto, manejan un presupuesto de 20 millones de dólares (sí, habéis leído bien: veinte), y hay cerca de 200 personas encargadas del diseño del juego. ¿No os morís de ganas por saber de qué va «Shenmue»?

LA AVENTURA COMIENZA CUANDO RYO HAZUKI, el personaje principal, llega a casa tras un día de trabajo y advierte la presencia de un vehículo extraño aparcado muy cerca de la puerta. Alertado por la situación, entra corriendo y descubre que su padre, Iwao Hazuki, yace en el suelo moribundo. Sin darle tiempo a reaccionar, un desconocido le ataca y sale huyendo. Es un prólogo un pelín dramático, que da paso a la intensa aventura que Ryo vivirá hasta descubrir quién fue el hombre que asesinó a su padre.

La búsqueda os llevará a visitar alrededor de 1.200 localizaciones (cuidado, que se os cae la babilla), y allí os encontraréis con más de 100 personajes que podrán influir en el desarrollo de la historia de una manera significativa. Son datos que marcan la diferencia por sí solos, pero será en el apartado gráfico donde «Shenmue» se destaque aprovechando el potencial que Dreamcast lleva en sus entrañas. ▶▶







❶ Esta imagen y todas las que aparecen en esta Preview, son pantallas del juego (no de la intro) ¿Te convences ya de que «Shenmue» es una pasada?
❷ Las caras de los personajes expresarán los sentimientos y el estado de ánimo en el que se encuentren en cada momento.
❸ Fijaros en el tamaño tan descomunal que tiene este enemigo. Pero tampoco perdáis demasiado tiempo, porque nos da la impresión de que quiere haceros una pequeña "caricia".

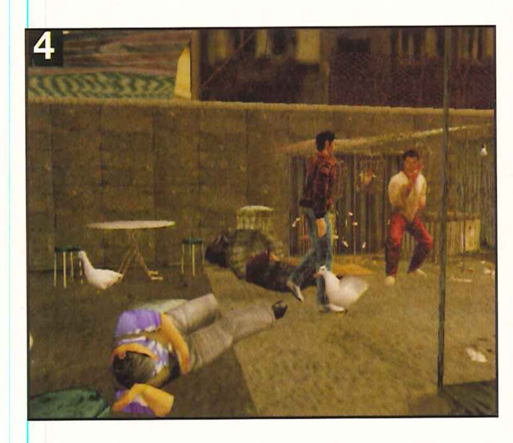
▶▶ El nivel de detalle permitirá recrear con absoluta fidelidad las calles de una ciudad convencional. Los edificios no serán bloques de aspecto plano, sino que tendrán un aspecto absolutamente convincente. Los árboles aparecerán recubiertos de hojas, y vais a encontrar decenas de personas andando por todas partes, inmersas en sus quehaceres diarios. Todo ello envuelto en un tratamiento exquisito de la luz y unas texturas que os quitarán el hipo.

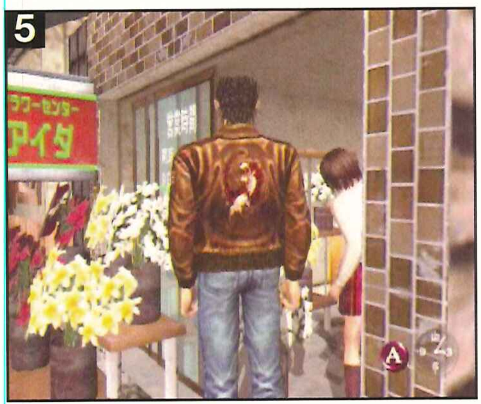
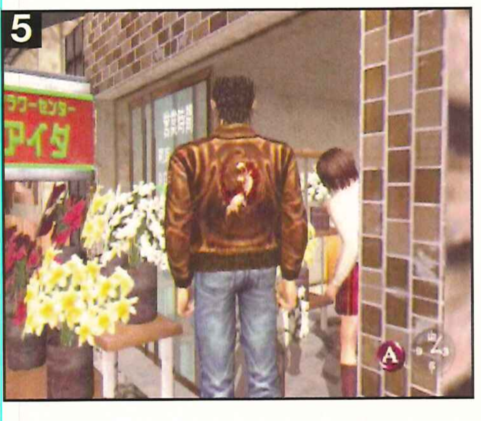
LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL SE ESTÁ CUIDANDO también desde un enfoque totalmente novedoso, para conseguir que el mundo que os rodee siga las mismas pautas que la vida real. Por poner un ejemplo, en uno de los momentos de la aventura necesitaréis entrar en un estanco regentado por una anciana. Esta señora tendrá vida propia, y sólo cuando venga de su casa para abrir su comercio podréis entrar y comprar lo que necesitéis. Si llegáis tarde, os tocará esperar hasta el día siguiente a que vuelva y abra la tienda.

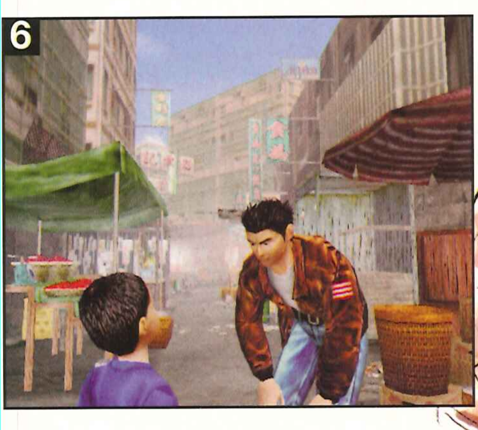
Una hora de tiempo real equivaldrá a tres minutos de juego, y si os sentáis en un parque podréis observar cómo el cielo va cambiando hasta hacerse de noche, e incluso puede que se ponga a llover. Por supuesto, tendréis que conseguir un trabajo, comprar comida cada día e incluso buscar un sitio donde dormir.

EL DESARROLLO DE LA AVENTURA tendrá grandes dosis de investigación, pero también habrá momentos en los que os toque pelear de acuerdo a dos sistemas diferentes. Habrá combates de estilo libre, en los que podréis moveros a vuestro antojo, y otros en los que tendréis que presionar los botones que vayan apareciendo en la pantalla, al estilo «Dragon´s Lair».

Sega todavía no tiene fecha de salida para «Shenmue», pero todo el mundo coincide ya en que será uno de los títulos más importantes del 2.000. Si se confirman las expectativas, pronto los diccionarios traerán una sola definición para la palabra "videojuego". Pondrá, simplemente, "Shenmue».





4 Los programadores están construyendo un complejo universo que imitará la realidad casi perfectamente.
5 ¿Necesitáis comprar unas flores? En «Shenmue» todo será posible. Siempre que llevéis algo de dinero en el bolsillo, claro.
6 Tendréis que aprovechar cualquier oportunidad de conversar. Habrá decenas de personajes, y nunca se sabe dónde podréis encontrar una pista valiosa que os conduzca hasta el asesino de vuestro padre.

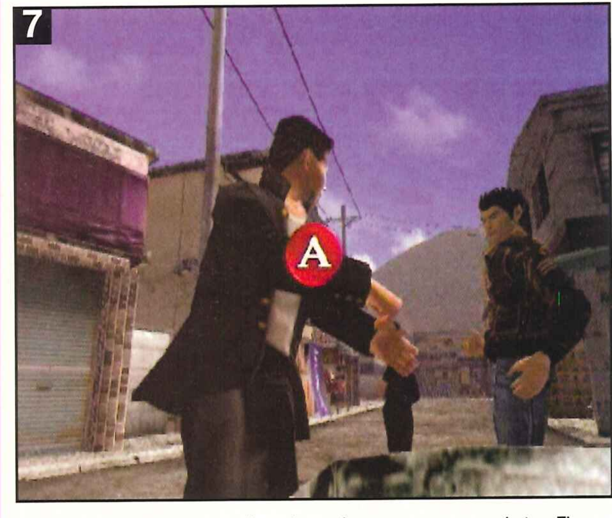


LAS CLAVES

LOS CREADORES DEL PROYECTO.
El equipo de programación AM2, con Yu Suzuki al frente, es uno de los más laureados del mundo. Estando ellos por medio, seguro que el juego rebosará calidad por los cuatro costados.

LA SIMULACIÓN DE LA REALIDAD.
La originalidad en el planteamiento de la simulación, recreando hasta el más mínimo detalle, hace de este título un proyecto único, que sentará las bases de una nueva generación de videojuegos.

EL PRIMER CAPÍTULO DE UNA SAGA.
La intención de Sega es que «Shenmue» se extienda en varios capítulos. Si todos mantienen el nivel que apunta esta primera parte, estaremos ante la saga más importante jamás creada.



7 La investigación "aventurera" se alternará con numerosos combates. El sistema de lucha podrá ser libre, o también como el que muestra esta pantalla, que os obligará a presionar el botón correcto en el momento indicado.



▶ Compañía: **Acclaim** (www.acclaim.com) ▶ Fecha: **Diciembre** ▶ Género: **Aventura / Acción**

ShadowMan

El guerrero vudú ha llegado a la ciudad para agudizar tu sentido de la percepción del miedo. Esta vez no tienes donde esconderte. Está a punto de abrirse la puerta que te transporta al mundo de los muertos.

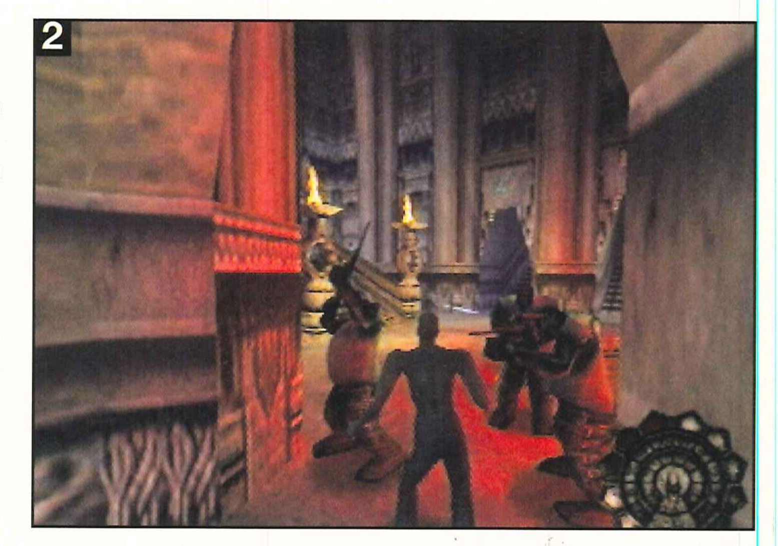
Un tipo que camina entre dos mundos, el sueño de la inmortalidad y la magia de las profecías se unirán en «Shadowman» para dar paso a una atmósfera oscura y opresiva (¡menuda frase nos hemos marcado!). En fin, que de lo que sí estamos seguros es de que os vais a llevar más de un susto.

LA PREDICCIÓN HABLA DE CINCO ASESINOS en serie que vendrán del más allá, junto a legiones de criaturas "no vivas", para traer el apocalipsis al mundo real. El encargado de evitar este desastre que se cierne sobre nuestras cabezas será Michael LeRoi, un personaje que en sus ratos libres se dedica a entrar y salir a su antojo del mundo de los muertos.

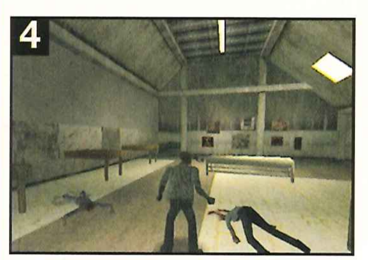
Para conseguir este objetivo, os tocará atravesar extensos escenarios 3D, echando mano de vuestras armas, del poder de unos amuletos mágicos y también de la ayuda de un puñado de aliados que os darán consejo antes de entrar en algunas de las fases más comprometidas.

La aventura va a estar orientada al publico más adulto, y no sólo por la tensión que transmitirá, sino también por el crudo lenguaje que empleará en ocasiones, y que además vendrá subtitulado en perfecto castellano.

Si os sentís dispuestos a abrazar al horror, apropiaros de las almas de los desdichados seres que se crucen en vuestro camino, y entrar de lleno en la zona muerta, adelante. Pero sabed que tendréis que sacar a la luz el lado oscuro de vuestro corazón.









❶ En ciertos momentos dejaréis las tinieblas para salir al mundo exterior. Aquí os enfrentaréis a un helicóptero en clara desventaja. O quizá no tanta, si utilizáis un buen arma.

❷ Opción A: Luchar contra esta pandilla de energúmenos. Opción B: Salir por piernas y pasar de ellos. ¿Qué demonios hacer?
❸ Si conseguís leer la frase, comprobaréis que Shadowman no se va a andar con tonterías a la hora de decir lo que piensa.
❹ ¡Huy que mal rollo! Este escenario tiene una pinta muuyyy malita.
❺ El tratamiento de la luz creará efectos así de espectaculares.

LAS CLAVES

LA SENSACIÓN DE MIEDO. La intrigante historia en que se basa la acción os irá envolviendo poco a poco, hasta que por momentos, os encontraréis realmente acongojados. Sobre todo si jugáis a oscuras y con cascos.

EL APARTADO GRÁFICO. Conformará un entorno realmente impactante, con efectos de luz muy bien logrados. El punto culminante será el momento en que os apropiéis del alma de algún enemigo.

LA TRADUCCIÓN Y LOS DIÁLOGOS. Los subtítulos en castellano acompañarán muy bien a la aventura en las intros de las fases. Además, vais a comprobar que el lenguaje utilizado es un poco crudo en algunas ocasiones.

▶ *Compañía:* ***Sega*** ***(www.dreamcast-europe.com)*** ▶ *Fecha:* ***Diciembre*** ▶ *Género:* ***Deportivo***

WorldWideSoccer2000

¡Fútbol, fútbol, fútbol! Con los equipos españoles metidos en tantas competiciones, los viernes era el único día de la semana que no había partidos en tu televisor... ¡hasta ahora!

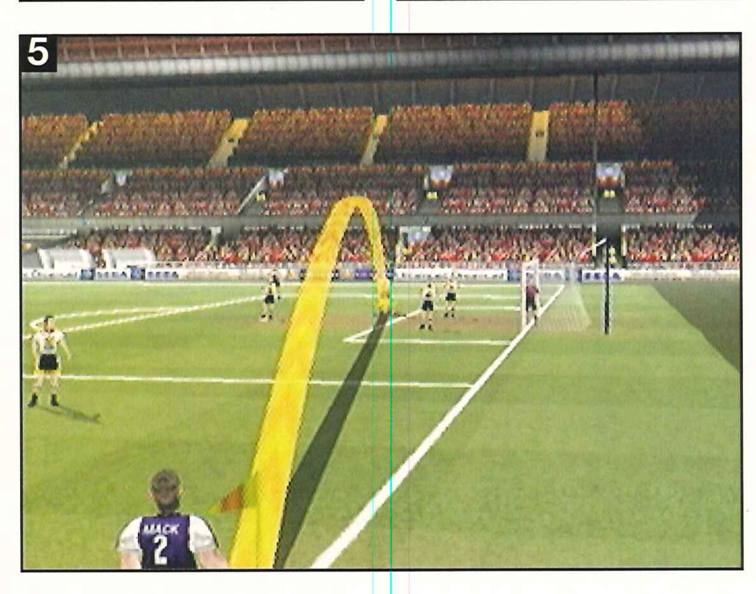














LAS CLAVES

LA SENCILLEZ DEL MANEJO. Desde el primer momento en que cojáis el mando, os podréis poner a meter goles para alcanzar el pichichi.

LAS OPCIONES. Conforman el apartado más extenso. Os permiten entrenar primero, y después jugar cualquier liga o crearos una a vuestra medida.

FÚTBOL ES FÚTBOL. Dirigir a vuestro equipo favorito y llevarle a la victoria en los mejores torneos es uno de los mayores placeres que todo forofo puede permitirse.

❶ La sencillez del control os permitirá hacer remates en todas las posturas, incluidas chilenas tan bonitas como ésta.
❷ Toshack, aprende qué es una estrategia.
❸ El juego incluirá todos los equipos de nuestra liga. ¿A quién no le apetece jugar un clásico como el Barça-Atleti?
❹ El juez de línea seguirá atentamente cada jugada, por si tiene que echarle una mano al árbitro en alguna acción polémica.
❺ Las jugadas de estrategia a balón parado tendrán gran importancia en el resultado.
❻ El momento de la verdad, un mano a mano con el arquero, como diría Valdano.
❼ Podréis seguir los partidos desde varios puntos de vista. La cámara estará situada en el lateral o detrás de la portería.

Cualquier consola que se precie debe tener en su catálogo varios juegos del deporte rey para que disfrutéis como buenos forofos. «Worldwide Soccer 2000» viene a cubrir ese hueco, planteando unos partidos con los mismos alicientes que el mejor derby.

¿Os acordáis de la anterior versión de este título para Saturn? Pues ya podéis archivar esos recuerdos, porque los cambios que incluya este GD-Rom serán notables. El juego tendrá un entorno gráfico sobresaliente, que además vendrá acompañado de unas animaciones muy cuidadas.

Por supuesto, contaréis con todas las opciones habituales en este tipo de juegos, y con un variado panorama de ligas, torneos y partidos amistosos donde demostrar el fútbol que lleváis en vuestras botas. Y todo ello con el equipo de vuestros amores, pues estarán incluidos los clubes de las ligas más importantes del mundo.

LOS NOMBRES DE LOS FUTBOLISTAS serán muy parecidos a los reales, cambiando o agregando alguna letra al auténtico. Esto creará situaciones bastante cómicas, como el caso del madridista Redondo, que aquí se llamará Redondón.

Alcanzar el nivel futbolístico necesario no resultará demasiado difícil, ya que «Worldwide Soccer 2.000» tendrá un marcado estilo arcade, y la mayoría de los pases y regates saldrán con un solo botón.

A falta de la conversión de otro peso pesado de Sega como es «Virtua Striker», y de las sorpresas que nos guarden otras compañías (recordad que Infogrames tiene ya su «UEFA Striker»), este juego es la opción ideal para que por fin podáis colocar la Copa de Europa en la repisa de vuestra habitación.

▶ Compañía: **Ubi Soft** (www.ubisoft.es) ▶ Fecha: **Diciembre** ▶ Género: **Rol**

Evolution

¿Te has planteado alguna vez recorrer el mundo en busca de algo de lo que todos hablan, pero nadie ha visto? No te estamos hablando del Ziritione. Se trata de unas cosas llamadas Cyberframes.



Mag Launcher es el hijo de dos grandes aventureros, y aspira a emular las andanzas de sus famosos padres. Con la ayuda de Linear, una bella y simpática chica (ya veis que el chaval no es nada tonto), y otros tres amigos más, se lanzará a descubrir las ruinas de una antigua civilización tecnológicamente muy avanzada.

ESTA INTERESANTE HISTORIA es la carta de presentación de «Evolution», el primer juego de rol para Dreamcast, que pretende sentar las bases para una nueva generación de RPG en nuestra consola.

Aptitudes parece que no le van a faltar, ya que reunirá todos los ingredientes necesarios en este tipo de juegos (eso sí, a la medida de la potencia gráfica que posee la maquina de Sega). De este modo, vais a descubrir un universo colorista, donde el movimiento de la cámara será totalmente libre para que no os perdáis ni un solo detalle. Y todo ello envuelto en un marcado estilo manga lleno de sentido del humor.

Los combates se desarrollarán por turnos, y contarán con el aliciente de poder utilizar el citado Cyberframe, una especie de reliquia del pasado que será el terror de los enemigos.

La aventura no vendrá traducida, así que esta aventura épica será la excusa ideal para que le deis un repasito a vuestro curso de inglés.

LAS CLAVES

EL INNOVADOR SISTEMA DE PELEA. Dispondréis de 20 a 50 habilidades diferentes por personaje, para que no haya enemigo que se resista.

EL IDIOMA. Todos los textos estarán en ingles, pero el mismo desarrollo de la aventura os irá guiando por el camino correcto sin demasiados problemas.

EL PRIMER RPG. "Evolution" estrenará el género en Dreamcast, y lo va a hacer plantando en pantalla unos personajes enormes y unos escenarios muy coloristas.



❶ El Sr. Upgrade será una visita obligada para mejorar el nivel de vuestras armas.
❷ Este mayordomo os acompañará en la aventura. Su ayuda os hará falta.
❸ Los ataques a los enemigos serán muy simpáticos. ¿Qué os parece este golpe con una cacerola?
❹ Cuando os desplacéis, la acción se verá desde esta cámara elevada.

▶ Acclaim (www.acclaim.com) ▶ Ya disponible ▶ Lucha

WWWAttitude

Si estás cachas y eres un hortera, puedes ser luchador de wrestling. Si no, tendrás que conformarte con este juego.



❶ Una señal de trafico, también puede servir como arma. Es dura y manejable. ❷ Cuatro sobre el ring. ¿Quién de ellos es el más bestia? ❸ En el juego podéis hacer los mismos movimientos que salen en la tele.





Las estrellas de este "deporte" se reúnen en un juego que os permite desafiar a los más estrafalarios luchadores para ver quién es el más duro, sexy y vacilón de todos.

«WWF Attitude» luce un perfecto dominio de la técnica de captura de movimientos, y os permite realizar infinidad de llaves para conseguir que vuestro rival tire la toalla. Además, si sois unos locos del wrestling, seguro que también flipáis con las peleas para cuatro jugadores simultáneos. Imposible meter más músculo en menos espacio.

▶ Capcom (www.capcom.com) ▶ Enero ▶ Lucha

SFAlpha3

Golpes, magias, llaves y saltos a la velocidad del rayo. Todo eso y mucho más, de la mano de este gran clásico.



«Street Fighter» está presente en casi todas las plataformas conocidas en este sistema solar. Dreamcast no iba a ser menos, y a partir del año próximo contaréis con la versión más completa y rápida de todas cuantas se han visto.

El juego mantendrá su particular estilo de lucha en 2D, pero esta vez tendréis a vuestra disposición dos velocidades de juego diferentes y un plantel de personajes masivo.

Cuando estéis en plena pelea, comprobaréis que este título mantiene todo el carisma que le ha subido a los altares de los clásicos.



❶ Pocos juegos de lucha tienen una plantilla así de extensa. ❷ Tendríais que ver la velocidad a la que se zurra esta gente. ❸ Lograr el primer impacto os dará ventaja en el combate.

▶ Sega (www.dreamcast-europe.com) ▶ Ya disponible ▶ Velocidad

F1WorldGrandPrix

Está todo preparado para el comienzo del gran circo de la Fórmula 1. Tu escudería ha apostado fuerte por ti, así que tendrás que jugártela en cada curva.

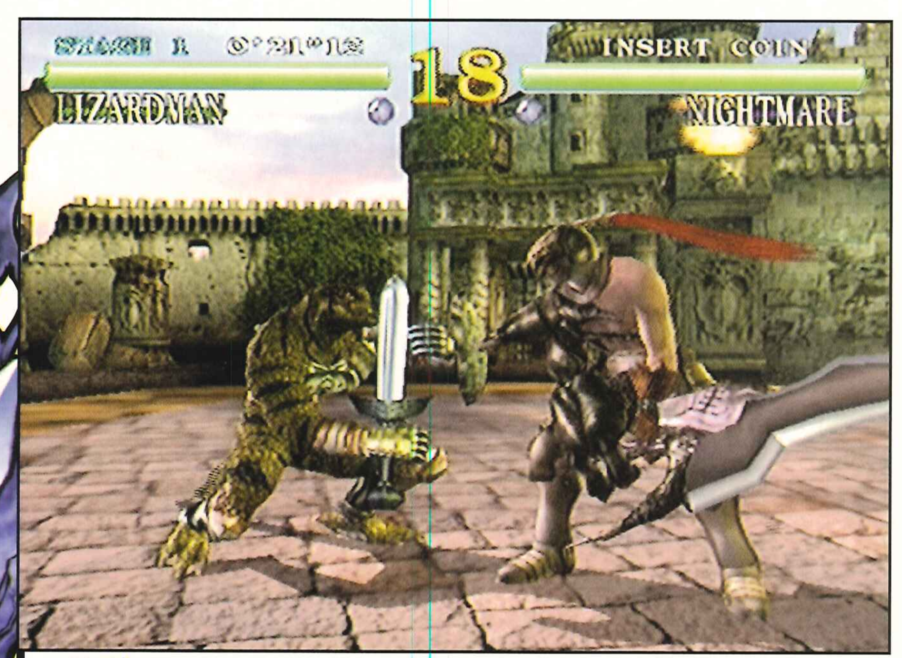
El campeonato de verdad acaba de finalizar, pero es ahora cuando llega lo bueno. Poneros el mono, el casco y los guantes, que os toca saltar a la pista al volante de vuestro vehículo. Este impresionante simulador arranca de la mano de Sega, y cuenta con la licencia oficial de la F.I.A., lo que le permite incluir los nombres y las escuderías reales.

Tenéis todo a vuestra disposición para disfrutar del magnífico espectáculo que la prueba reina del automovilismo os puede brindar, arropado además por un apartado gráfico sensacional. Tanto los circuitos como los bólidos son réplicas exactas de los verdaderos, y la solidez que muestran los fondos corre pareja a la sensación de velocidad que ofrece el paso de las imágenes.

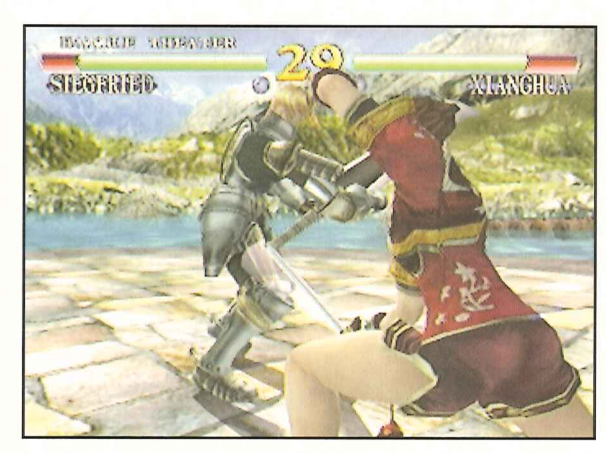
Ni Schumacher ni gaitas. Que se vaya preparando Hakkinnen porque esta vez le ha salido un competidor de verdad.


SOUL
CALIBUR

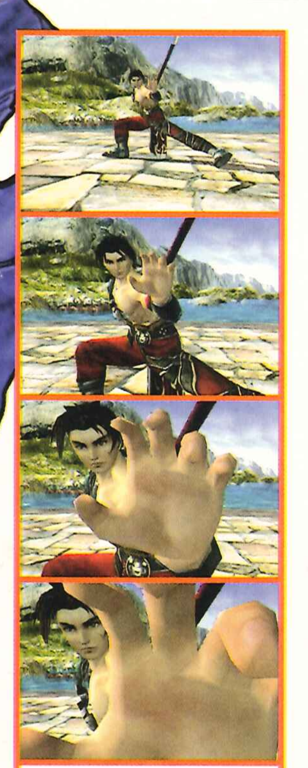
Dicen que el fin del mundo llegará en el 2.000. ¿Que si me importa? Para nada. **Yo ya he jugado a Soul Calibur.**



El papel de las armas es fundamental en los combates de «Soul Calibur». Pesos pesados como Lizardman o Nightmare utilizan unos espadones capaces de dejaros K.O. con un par de mandobles. Otros personajes compensan la inferioridad de sus armas con una mayor rapidez y agilidad de movimientos.







Esta tira que os hemos preparado es la medida perfecta de la potencia gráfica de «Soul Calibur». Está tomada del modo Museo, que os permite analizar a fondo cada personaje. Allí pillamos a Kilik en esta pose tan molona, y probamos el aguante del zoom. Como veis, logramos un primer plano de la mano sin que apareciese un solo pixel.

- Tipo de juego: **LUCHA**
- Compañía: **NAMCO** *www.namco.com*
- Distribuidora: **SEGA** *www.dreamcast-europe.com*
- Visual Memory: **SÍ (9 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**





Si domináis la defensa tendréis medio combate ganado. Si no, os pasará lo que a Rock aquí.



Pero Kilik, tío, ¿tú crees que esa es forma de tratar a una señorita? ¡Los hay bestias!



El trono de Dreamcast ya tiene dueño. «Soul Calibur» encierra la mayor muestra de talento que la consola de Sega puede ofreceros actualmente, y nos da igual si no os gustan los juegos de lucha. Su nivel técnico es tan exquisito, que hasta vuestra abuela se quedará alucinada cuando descubra estos gráficos.

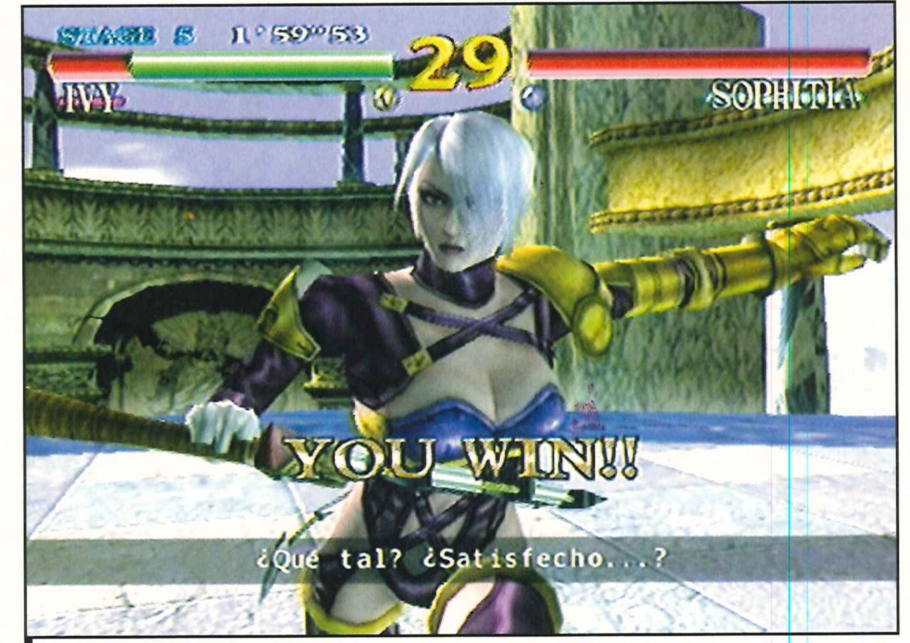
Namco, el padre de la criatura, lleva años dominando el panorama de los combates uno contra uno, y contar con su presencia es una garantía de éxito. Hacednos caso: si algún día fabricáis una consola (aunque sea una caja de galletas llena de cables), lo primero que debéis hacer es llamar a su puerta para que os programe un juego de lucha. Sega lo hizo, y por eso ahora podéis permitiros el inmenso placer de jugar a «Soul Calibur».

¿QUÉ ES LO QUE HACE A ESTE TÍTULO SUPERIOR A OTROS? Por encima de todo, su aspecto gráfico. Cuando entréis en vuestro primer combate y veáis la presentación de cada luchador, os daréis cuenta del tremendo salto de calidad que supone. La anatomía de los personajes está perfectamente modelada, y el concepto de unión de polígonos es algo que pertenece al recuerdo. Pero aún hay más: ver la elegancia con que se mueven los luchadores es como asistir a un espectáculo de ballet, aunque en este caso los "tutús" han sido sustituidos por unos espadones toledanos de aquí te espero.

En cuanto a los escenarios, son tan bonitos que dan ganas de enmarcarlos y ponerlos en el salón al lado de las figuritas del torero y la flamenca. Su perfecto dominio de las 3D viene facilitado por un juego de cámaras capaz de abrir el campo de visión o de acercarse a los luchadores siempre en el momento justo. Además, está lo que Namco llama "8 Way Run", un sistema de control que os permite utilizar el joystick para desplazaros fácilmente por todo el escenario sin perderle nunca la cara al combate. De paso, esto os sirve también para deleitaros apreciando los elementos que rodean el decorado, así como para disfrutar de unos efectos de contraluz y sombreado realmente magníficos. ▶▶



Los personajes de «Soul Calibur» dominan perfectamente el espacio tridimensional gracias al eficaz sistema de control, que os permite desplazaros con total libertad por cada escenario. El diseño circular de los decorados hace que sea posible ganar los combates por la vía rápida, expulsando al rival del ring.



Las voces de los personajes están en japonés, pero podéis leer la traducción en los subtítulos. Claro, que después está también el lenguaje corporal de cada uno. En el caso de Ivy, es universal. ¿Comprendéis ahora lo que queríamos decir cuando os cantábamos las excelencias del modelado y el volumen de los cuerpos?

2ª Opinión

Estamos ante un juego único, una de esas obras maestras que de vez en cuando aparecen para poner patas arriba el mundo de los videojuegos. Namco no sólo ha logrado el mejor trabajo gráfico en un juego para consola, sino también un entretenimiento irresistible para cualquier jugador.

Manuel del Campo
HOBBY CONSOLAS

Otras puntuaciones

HOBBY CONSOLAS: 97%

¿Quieres saber más sobre la versión arcade de «Soul Calibur»? Echa un vistazo al reportaje sobre recreativas de la página 20.



Todo el juego es precioso, pero este escenario, City of Water, alcanza niveles sublimes.



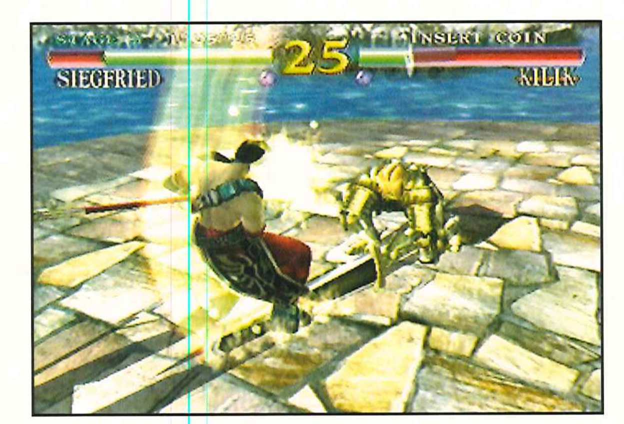
El tratamiento de la luz en los gráficos de «Soul Calibur» es sencillamente magistral. Los juegos de sombras que aparecen cuando giráis alrededor del escenario ofrecen imágenes preciosas, que dan paso a la máxima espectacularidad en los destellos que acompañan los golpes. ¿Os imagináis lo que debe doler éste de Cervantes?

Podríamos llenar las 28 páginas de este suplemento enumerando todos los detalles visuales que nos han dejado boquiabiertos, pero como se iba a hacer un poco pesado, preferimos guardar en la memoria cosas como el balanceo de la cola de Lizardman, los imponentes edificios góticos que aparecen en City of Water, un escenario de estilo veneciano, o el movimiento de la falda de Sophitia.

TODOS SON EXPONENTES DEL MEJOR TRABAJO GRÁFICO que se ha visto nunca en una consola, pero las virtudes de «Soul Calibur» no se acaban ahí. Hay que destacar también sus excelentes prestaciones jugables, porque pocas veces ha existido una conexión tan estrecha entre el pensamiento del jugador y el comportamiento de su personaje en pantalla. En realidad, parece como si los programadores hubieran previsto todas las posibilidades de movimiento.







En cualquier otro juego, por ejemplo, cuando os quedáis de espaldas al contrario sabéis que nada os libra de recibir un guantazo. Aquí, en cambio, vuestro luchador siempre guarda un golpe que le permite dañar al rival

www.soulcalibur.com

El mejor juego de lucha de la historia tiene una página en Internet a la altura de su calidad técnica. En esta dirección podéis encontrar todo tipo de información (en inglés) sobre los personajes, el sistema de control o las diferentes técnicas de lucha que podéis utilizar durante los combates.



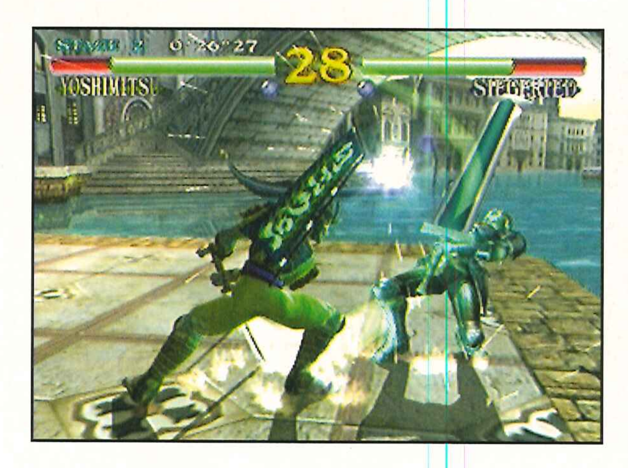
La personalidad de los luchadores está muy bien definida. Voldo, por ejemplo, tiene una pinta de sadomasoquista que no se puede aguantar. ¡Y mirad lo que sabe hacer con las cuchillas de sus dedos!

LA PANTALLA DE SELECCIÓN: EL ANTES Y EL DESPUÉS





La primera partida de «Soul Calibur» os puede deparar una desagradable (y temporal, que quede claro) sorpresa. ¿Cómo es que sólo hay diez personajes elegibles? Afortunadamente, no tardaréis mucho en descubrir que al plantel se suman nueve integrantes más a medida que os vais acabando el modo Arcade con otros luchadores. Si sois unos campeones, podréis comprobar el cambio radical entre el aspecto de la pantalla de selección al principio (izquierda), y el que presenta pasado un tiempo (derecha).





▲ Nos encanta: Namco le sacado el máximo partido a la potencia de Dreamcast. Tanto los gráficos como el control rozan la perfección.

▼ Podía haberse mejorado: El modo arcade debería tener más combates. Los finales de los personajes son algo sosos.

▶▶ incluso en situaciones de desventaja como ésta. Y es una gozada la variedad de estilos que asegura el plantel de 19 personajes. Hay "mazas" como Nightmare, gente tan ágil como Huang, e incluso una representación femenina muy numerosa.



Los golpes especiales se consiguen con combinaciones de dos botones a la vez.



Las animaciones de los personajes se desarrollan con una naturalidad extraordinaria.

APARENTEMENTE, LOS CONTROLES SON MUY SIMPLES, pero a medida que los vais dominando (los movimientos especiales salen con distintas combinaciones de dos botones a la vez) os dais cuenta de que siempre hay un nuevo golpe que aprender. Va en serio, buceando en Internet hemos encontrado verdaderos tratados que describen todos los ataques, contraataques, combos, etc. que puede realizar cada luchador.

Y es que pensar que con llegar al final del modo arcade ya lo habéis conseguido todo en «Soul Calibur» es un tremendo error. La duración está asegurada tanto por la cantidad de golpes posibles, como por el gran número de modos de juego, que abarcan desde el Time Attack o el Team Mode, hasta el apasionante Mission Mode, que os permite descubrir secretos según avanzáis.

No lo dudéis, compraros este juego. Y si podéis, procurad verlo en una televisión grande que admita 60 Hz. Flipiréis. Palabra. ■



Todo juego de lucha tiene su jefe final esperando a que lleguéis al último enfrentamiento, y en este caso el papel de malo entre los malos le ha correspondido a Inferno. Como indica su nombre, y como podéis comprobar en esta pantalla, el tío está bastante quemado. En vez de lucir un cuerpo normal como todo hijo de vecino, el suyo es una llama de pies a cabeza.





El look oriental que reina en el juego salta a la vista cuando vemos al samurai Mitsurugi.



Hay ocasiones en que una imagen vale más que mil pies de foto. Estaréis de acuerdo con nosotros en que esta pantalla deja clara la superioridad gráfica de «Soul Calibur» sobre el resto de juegos de lucha que hemos conocido hasta ahora. Por eso, mejor nos callamos y os dejamos que la admiréis en silencio.

UNA MISIÓN QUE CUMPLIR



1-El Mission Mode os propone diferentes situaciones de juego que debéis superar. Los textos están en castellano, así que se entienden perfectamente.



2-Cada vez que cumplís una misión, recibís un premio en forma de puntos. Cuanto más difícil sea, mayor será la cantidad que os embolséis.



3-Con los puntos acumulados podéis comprar distintas láminas de arte con ilustraciones del juego. Hay decenas de ellas disponibles.



4-A medida que vais reuniendo más y más láminas, se van abriendo nuevos secretos en el juego. ¡Incluso existen modos de juego ocultos!

Valoración

«Soul Calibur» no es sólo el mejor juego de lucha de la historia. Es una obra maestra que supone un paso adelante en la evolución del videojuego.

10

la conexión arcade

Salones New Park-La Vaguada

Pese a su pequeño tamaño, tu Dreamcast es capaz de recibir versiones exactas de las grandes recreativas. Por eso, a partir de ahora tendrás que estar muy pendiente de todas las novedades que lleguen a los salones arcade. Entre las recreativas que veas allí puede estar el próximo juego que te compres para tu consola.

virtua striker 2000







Ya va por la tercera edición, y sigue metiendo unos golazos de escándalo. La serie «Virtua Striker» es todo un clásico del fútbol en las salas recreativas, donde fanáticos de todo el mundo han podido emular los regates y los tiros a puerta que ven en la tele cada domingo de la temporada.

Lo bueno del asunto para vosotros, jugones de Dreamcast, es que a diferencia de sus antecesoras, esta nueva edición 2.000 es la primera que corre sobre una placa Naomi. Eso significa que hay un puente del tamaño de la autovía Madrid-Barcelona abierto entre el arcade y vuestra consola.

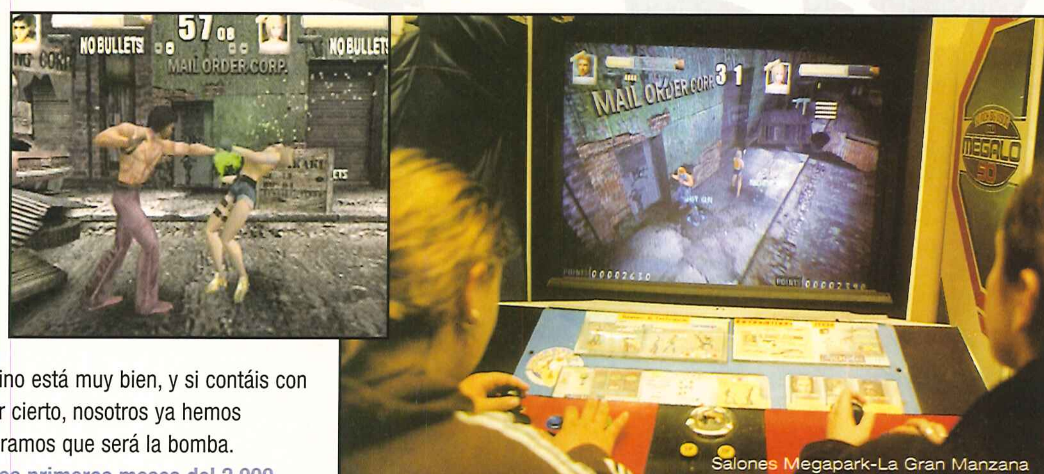
Todavía es pronto para hablar de las características que tendrá el juego en su versión doméstica, pero lo que sí está claro es que el año que viene vais a tener fútbol del bueno. **«Virtua Striker 2.000» saldrá para Dreamcast en el 2.000.**

zombie revenge

No sabemos muy bien que ocurre con el tema de los zombies, pero el caso es que no dejan de aparecer juegos que tienen a muertos vivientes como protagonistas. O como enemigos, para ser más exactos, porque en «Zombie Revenge» lo que hacéis es enfrentaros a puñetazo limpio al principio y con diferentes armas más adelante, a todo un ejército de fiambres.

Si habéis jugado a esta recreativa, os habrá sorprendido su calidad gráfica. Eso de avanzar apartando zombies de vuestro camino está muy bien, y si contáis con la colaboración de un amigo, mejor todavía. Por cierto, nosotros ya hemos probado la versión para Dreamcast, y os aseguramos que será la bomba.

«Zombie Revenge» llegará a Dreamcast en los primeros meses del 2.000.



Salones Megapark-La Gran Manzana

sega rally 2



Salones Megapark-La Gran Manzana





Siempre ha sido uno de los títulos más emblemáticos de la división arcade de Sega, y también se ha convertido en uno de los grandes estandartes de Dreamcast desde que la consola se puso a la venta en Japón.

Si sois asiduos a los salones recreativos, seguro que habréis pasado más de una tarde jugando a «Sega Rally 2». Una buena señal de su éxito es que, pese a ser una de las grandes veteranas, todavía es muy fácil encontrarla en cualquier salón que visitéis. Y por supuesto, no es nada raro ver allí a un par de amiguetes disputando carreras a cara de perro en un mueble como el que os enseñamos en la foto de la izquierda.

¿Y cómo le ha ido en su viaje hasta Dreamcast? Pues de maravilla. El juego mantiene prácticamente intacta su calidad gráfica, y además ha aumentado el número de circuitos y coches, y os permite elegir más modos de juego.

«Sega Rally 2» ya está disponible para Dreamcast.

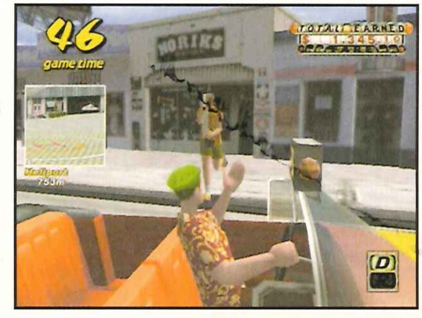
crazy taxi

El concepto de juego de «Crazy Taxi» es una pasada. Se trata de conducir un taxi amarillo a toda velocidad por las calles de una ciudad, porque tenéis un tiempo limitado para dejar al cliente en el destino que os ha pedido. Y claro, uno respeta las normas de circulación cuando no tiene prisas, pero cuando las manecillas del reloj corren que se las pelas, ¿a quién le importan los semáforos y las señales de stop?

Si todavía no lo habéis probado, os recomendamos que lo hagáis, porque de verdad que el juego merece la pena. Os vais a encontrar tráfico en dirección contraria, os podéis subir a las aceras, romper escaparates...en fin, todo lo que siempre soñasteis, pero obviamente nunca os atrevisteis hacer. Además, probarlo os permitirá conocer con meses de antelación cómo será la versión que están programando para Dreamcast.

«Crazy Taxi» llegará a Dreamcast en el 2.000.







Salones New Park-La Vaguada

soul calibur


Salones Megapark-La Gran Manzana





La joya de la corona de los arcades de Dreamcast tiene forma de juego de lucha. Que Namco crease una recreativa de este nivel no sorprendió a casi nadie, porque la compañía japonesa nos tiene acostumbrados a disfrutar de la lucha en estado sobresaliente. Ya sabéis: escenarios 3D, personajes con un modelado que parece sacado de cualquier tratado de anatomía, movimientos de auténtico cinturón negro...

Lo que no se esperaba es que Namco fuese capaz de realizar una conversión para la consola de Sega que fuese capaz de superar al original. Pero el caso es que lo hizo. Así que cuando echéis una moneda en la recreativa, elijáis personaje y comencéis a pelear, sabed que la preciosidad que estáis viendo queda todavía mejor si os compráis el juego y lo conectáis en la tele de vuestro salón.

«Soul Calibur» acaba de salir a la venta para Dreamcast.

the house of the dead 2

La pistola "mata-zombies" es desde hace tiempo uno de los elementos que no pueden faltar en cualquier salón arcade que se precie. «The House of the Dead» se ha convertido ya uno de los clásicos de Sega, y esta segunda entrega ha triunfado allí donde ha dejado ver la espeluznante pinta que tienen los muertos que habitan en ella.

Lo bueno de los juegos de pistola es que no hace falta ser un experto para echar una partidita, así que no es extraño ver a gente que jamás pisaría unos recreativos probando puntería. Por eso, cuando pongáis el juego en vuestra Dreamcast, agarrad fuerte el arma. ¡No dejéis que os la quite vuestro padre!

«The House of the Dead 2» se vende junto con la pistola de Dreamcast.

Salones Megapark-La Gran Manzana

power stone


Salones Megapark-La Gran Manzana

Hablar de la relación de Capcom con las recreativas es como si ahora nos pusiésemos a dar una clase sobre el descubrimiento de América. Historia pura, vamos. La compañía japonesa lleva dando lecciones magistrales de lucha desde hace muchos años, y la inagotable saga «Street Fighter» es el ejemplo típico que seguro que os acaba de venir a la mente.

Sin embargo, uno de los títulos más innovadores que estos "monstruos" nos han regalado en los últimos tiempos no tiene a Ryu y compañía como protagonistas. Se trata de «Power Stone», un arcade de lucha muy dinámico que sorprende por las enormes posibilidades de interacción con los escenarios que os ofrece. Podéis moveros por todas partes, subiros a cualquier rincón y utilizar como arma para atizarle a vuestro rival todo lo que tengáis a mano. Y por supuesto, podéis también probarlo en el salón recreativo, y si os gusta, comprároslo para jugar en vuestra Dreamcast.

«Power Stone» ya está disponible para Dreamcast.

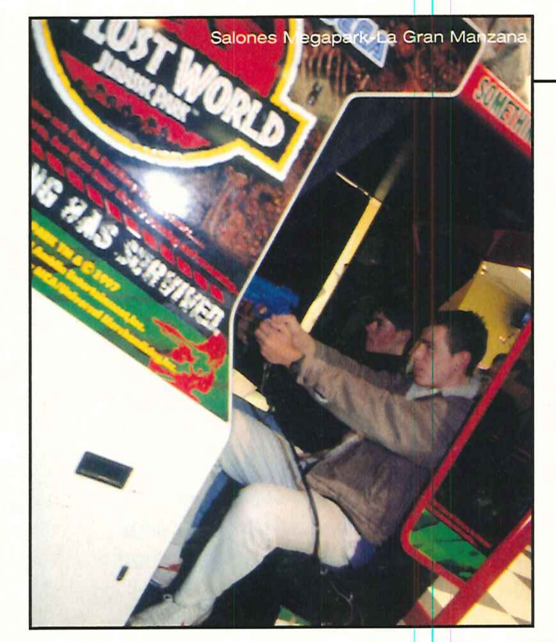
dynamite cop

La verdad es que «Dynamite Cop» no es un título que sea muy conocido en nuestro país, pero sí que tiene cierto renombre por tierras japonesas. Allí, bajo el título de «Dynamite Deka», ha cautivado a muchos asiduos de las coin-op por ofrecer eso que se suele llamar acción-acción. Vamos, que coger el joystick de la recreativa y poneros a repartir mandobles es todo uno. Por si no todavía no lo habéis probado, sabed que en este juego tomáis el papel de un agente de las fuerzas especiales, y que vuestra misión es rescatar a la hija del presidente (no sabemos muy bien si del Madrid o de vuestro país). El caso es que viene bien que echéis una partida al arcade, porque si os gusta podéis jugar con él también en casa.
Ya está disponible para Dreamcast.



Salones Megapark-La Gran Manzana

the lost world



Salones Megapark-La Gran Manzana





Los dinosaurios de Spielberg también han vuelto a la vida en los arcades de Sega. Y decenas de jugones se pasan horas intentando acabar con ellos a balazos desde el día en que esta espectacular recreativa vio la luz.

El juego es uno de esos que os mete en ambiente desde el primer momento, con una cabina cerrada y oscura, donde los rugidos de estos animalitos retumban más todavía. Después, a coger la pistola y a afinar bien la puntería, porque os avisamos de que el nivel de dificultad está por las nubes. Así, entre nosotros, que es mucho mejor si jugáis a dobles, porque las partidas en individual casi siempre acaban con el "player 1" convertido en aperitivo de un tiranosaurio.

En cuanto a su futuro como juego doméstico, circulan rumores de que hay una conversión «The Lost World» en marcha, pero Sega todavía no ha soltado prenda.
No hay nada oficial sobre la conversión de este juego.

ferrari 355 challenge

Este sensacional juego de carreras es un capricho que sólo genios de la talla de Yu Suzuki pueden permitirse. El tío se propuso haceros sentir las mismas sensaciones que tendríais al conducir un flamante Ferrari de verdad, y lo cierto es que lo ha conseguido. De entrada, el control es bastante complicado, casi real, y además el innovador diseño del mueble consigue una impresión única: tiene una pantalla a cada lado de la central, con lo que el ángulo de visión se amplía de forma espectacular. Y como los gráficos también son una pasada, «Ferrari 355 Challenge» se convierte en un simulador casi inigualable. ¡Ojalá podáis jugarlo algún día en Dreamcast!
La conversión de «F355 Challenge» es sólo un rumor (de momento).

Salones New Park-La Vaguada

Compras de Navidad

Cuelgan lucecitas de las farolas, El Corte Inglés ha puesto un Papá Noel en la fachada, y en la tele no paran de salir anuncios de turrón. No cabe duda, se acerca la Navidad. ¿Todavía no sabes qué te vas a comprar este año? A ver que te parecen estas sugerencias.

¡Cógeme Sonic!

¿Qué os pensabais? Cuando Sonic alcanza esas velocidades corriendo como una centella será por algo, ¿no? Pero seguro que sus zapatillas rojas esconden algún secreto, porque los resultados que consiguen no son normales. Desde luego, si os calzáis estas Nike que os enseñamos, no empezaréis a hacer looping, ni os vais a encontrar anillos por todas partes. Sin embargo, una cosa sí que es cierta: están fabricadas con una piel sintética que proporciona la máxima flexibilidad, lo que las convierte en el calzado ideal para salir a correr con toda la comodidad del mundo. O si lo vuestro no es el deporte, al menos podréis fardar como un auténtico puercoespín...

ZAPATILLAS NIKE AIR MAX 120

Precio: 12.900 ptas. (77'53 €)

Como los que usa Afro Thunder

Sois unos locos de «Ready 2 Rumble», y os lo pasáis en grande zurrando a vuestros amigos. Pues ahora es el momento de ir un paso mas allá, y probar estos fantásticos guantes de boxeo que venden en los almacenes Decathlon. Pero cuidadín, que estos golpes son de verdad, y duelen bastante. Así que lo mejor que que os busquéis un saco de entrenamiento, que resulta menos peligroso.

GUANTES DE BOXEO DOMYOS DECATHLON

PRECIO : 2.495 ptas. (14'99 €)

Los coches de «Sega Rally»



Ya nos imaginamos que estáis disfrutando con ese "pedazo-de-juego-que-quita-el-sentido" que es «Sega Rally 2». Pero claro, también os han dicho varias veces eso de: "¡chaval, deja la máquina ya, que se te van a caer los ojos!". ¿Y si probáis alguna de estas maquetas? Con un poco de paciencia, montaréis autenticas réplicas de los coches que aparecen en el juego. Es muy edificante, y tiene la ventaja de que no os toca aguantar al copiloto.

Si vuestro juego favorito es «Buggy Heat», también existen modelos de gasolina que, una vez montados, os sirven incluso para participar en los campeonatos que se organizan para este tipo de coches. ¿Os imagináis ser los mejores en el juego y en la realidad?

Está bien, y si no os queréis complicar la vida, podéis coleccionar las auténticas virguerías en miniatura que se fabrican. Encontraréis cualquiera de ellas en Jugueterías Poly (número de contacto: 91 797 17 09).

MAQUETAS:

TOYOTA CELICA GT-FOUR: 19.000 ptas. (114'18 €)

OFF ROAD BUGGY 2WD: 34.999 ptas. (210'34 €)

SUBARU IMPREZA WRC: 4.425 ptas. (26'59 €)

TOYOTA COROLLA WRC: 4.399 ptas. (26'43 €)

LANCIA STRATOS: 6.399 ptas. (38'45 €)

Una guía ideal para el navegante novato



Internet, la red de redes, esa gran desconocida cuyas posibilidades van más allá de la imaginación, y que nos permite viajar a todas partes sin movernos de la silla. Buenooo, ¡que serios no hemos puesto!

En fin, os aseguramos que sólo queremos recomendaros "Cómo funciona Internet", un libro que en menos de 200 páginas os enseña de una forma muy fácil y didáctica todo lo que necesitáis saber para sacarle el máximo partido a la conexión a la red de vuestra Dreamcast. Su autor se llama Preston Gralla, ha sido publicado por la editorial Prentice Hall, y lo podéis adquirir en cualquier librería especializada.

"CóMO FUNCIONA INTERNET"

PRECIO : 2.990 ptas. (17´96 €)

La guinda para «Soul Calibur»

A lo largo de la Historia ha habido muchas parejas famosas. A bote pronto, nos salen Marco Antonio y Cleopatra, o Faemino y Cansado. A partir de ahora, habrá que añadir el dúo letal que forman vuestra Dreamcast y el Arcade Stick de Sega. Este fantástico periférico es perfecto para sacarle todo el partido a «Soul Calibur». Es muy sólido, y sus botones están dispuestos para que podáis experimentar idénticas sensaciones que en la recreativa.

ARCADE STICK

PRECIO : 8.990 ptas. (54´02 €)

Sólo para tus oídos



Muchas veces, después de horas de partida, no paráis de tararear la melodía del juego de turno, ¿verdad? Con estas dos bandas sonoras que venden en Centro Mail seguiréis escuchando la música de «Sonic Adventure» y «The House of the Dead 2» incluso después de apagar vuestra consola. La de Sonic, además, incluye dos CD´s que recopilan la música de todos los juegos del puercoespín desde los tiempos de Mega Drive. Una verdadera joya.

BANDAS SONORAS:

«SONIC ADVENTURE»: 5.900 ptas. (35´45 €)

«HOUSE OF DEAD 2»: 2.500 ptas. (15´02€)

Para amantes de lo pequeño



Nos hemos enterado que andáis buscando un llavero majete en el que poner vuestras llaves. Así tendréis siempre a salvo de vuestro hermano pequeño la caja fuerte donde guardáis la Dreamcast. Pues hemos encontrado el mejor de todos, un llavero con el logotipo de nuestra maquina fabricado en aluminio. ¿A que es guapo?

Otra propuesta que os hacemos es que os compréis estas pequeñas figuritas coleccionables de los personajes de «Virtua Fighter», o de Amy, la novia de Sonic, si lo preferís. En caso de que os molen, saber que podéis encontrar cualquiera de estos productos en Centro Mail. Seguro que tenéis uno cerca de vuestra casa.

FIGURAS PERSONAJES: 350 ptas. (2´10 €)

LLAVERO DREAMCAST: 1.000 ptas. (6 €)

¿Saben tus vecinos lo fuerte que suena Dreamcast?

Acabáis de compraros vuestra nueva consola y necesitáis compartir con alguien este acontecimiento tan especial. No os preocupéis, tenemos la solución a vuestro problema. Instaladle a vuestra flamante Dreamcast el Screenbeat Sound Station, de Logic 3, un sistema de altavoces con dos satélites, caja sub-woofer y una potencia total de 300 vatios. Ya veréis cómo vuestros vecinos se dan por enterados, y además se ponen locos de contentos cada vez que os echéis una partidilla con el volumen a tope. Lo distribuye la empresa "Herederos de Nostromo" (chulo el nombre, ¿eh?) y su teléfono de contacto es el 91 304 39 78.

ALTAVOCES SCREENBEAT SOUND STATION

PRECIO : 12.990 ptas. (78´06 €)



CINE

El Mundo Nunca es Suficiente





The world is not enough, El mundo nunca es suficiente, es el título de la nueva película de Bond, James Bond. Una vez más, vais a poder saborear las fuertes dosis de acción que nadie como el carismático agente 007 sabe plasmar en la gran pantalla.

Pierce Brosnan, Robert Carlyle y Sophie Marceau, la nueva chica Bond, son los protagonistas de esta nueva aventura, donde tienen cabida alarmas nucleares, terroristas y la más alta tecnología a partes iguales.

El film cuenta con una de las persecuciones en lanchas rápidas más espectaculares que hayáis visto nunca, y los exteriores han sido rodados en diversas localizaciones alrededor del Mundo (incluida la ciudad de Bilbao, para que al verlo os sintáis como en casa).

- ***El Mundo Nunca es Suficiente.* Estreno 3 de diciembre.**
- ***www.jamesbond.com***

CONCIERTOS

Suede



Suede es el grupo británico de mayor proyección en los últimos tiempos. Desde que se dieron a conocer, la banda está cosechando éxito tras éxito, e incluso ha sido nombrada grupo del año en Gran Bretaña.

Tras un tiempo de silencio, Suede reaparece con un sonido más actual, al que han añadido nuevos elementos electrónicos. Su nuevo álbum *Head Music*, está arrasando en todo el Mundo, y tras varias semanas continúa en las listas de superventas de 17 países. Si queréis conocerlos en directo, no faltéis a los dos conciertos que van a dar en nuestro país.

- ***BARCELONA.* Sala Zeleste. 14 de diciembre. Precio: 3.000 ptas.**
- ***MADRID.* Sala La Riviera. 15 de diciembre. Precio: 3.000 ptas.**

ESPECTACULOS

Le Cirque du Soleil

Le Cirque du Soleil presenta una concepción absolutamente original del mundo del circo, y conforma uno de los mejores espectáculos visuales que se pueden contemplar actualmente.

Su increíble puesta en escena y un vestuario muy cuidado, os dejarán totalmente perplejos. No os lo perdáis.

- ***Madrid.* Hasta el 19 de diciembre**
  Inmediaciones del estadio Vicente Calderón.
- ***Barcelona.* Del 20 de enero al 6 de febrero.**
  Complex Esportiu de la Mar Bella.
- ***Valencia.* Del 30 de marzo al 16 de abril.**
  Ubicación por determinar.
- ***Bilbao.* Del 18 de mayo al 4 de junio.**
  Ubicación por determinar.
- ***www.cirquedusoleil.com***

DISCOS

Madness: Wonderful

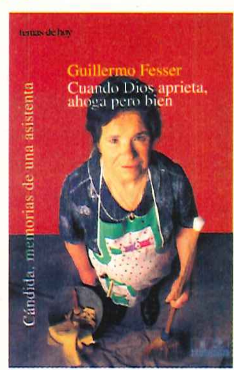


"Welcome to the house of fun". Así suena el grito de guerra de los seguidores de este peculiar grupo, que tuvo su mayor éxito hace ya unos añitos con aquel inolvidable *One step beyond*.

Ahora, Madness ha evolucionado desde la locura ska de los viejos tiempos hasta un pop más inteligente, que es el que nos presentan en su nuevo álbum *Wonderful*, editado por el sello Chewaka. Es una nueva oportunidad de saborear su fresca locura, después de bastante tiempo sin saber nada de ellos.

LIBROS

Cuando Dios aprieta, ahoga pero bien



Cándida es una persona normal y corriente, pero con esa sabiduría especial que le otorga el haberlas pasado canutas en su vida. Ella es la protagonista de un libro que en realidad no es ninguna novedad, pero lleva semanas vendiendo ejemplares como rosquillas. Por algo será, ¿no?

La clave de su éxito son las delirantes historias de esta simpática mujer que, sin quererlo, provoca el absurdo allí por donde pasa. Y claro, todo ello contado en clave de humor por uno de los componentes del genial dúo Gomaespuma.

- ***Autor:* Guillermo Fesser**
  ***Editorial:* Temas de Hoy**
  ***Precio:* 1.425 ptas.**

Revista oficial DREAMCAST

Número 1 a la venta el próximo 20 de diciembre



Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactor Jefe: Javier Abad
Francisco Javier Mariscal
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Nacho García y Valentín Sánchez
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Robert Sandmann
Editora del Área de Informática: Mamen Perera
Directores de División: Domingo Gómez, Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández
Subdirector General Económico Financiero: Rodolfo De la Cruz
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones: Cristina del Río, María del Mar Calzada

PUBLICIDAD:
MADRID: Jefa de Publicidad: Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Diana Chicot, E-mail: dchicot@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira, 8. 9ª planta 28020 Madrid
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia
Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4º. 48990 Algorta, (Vizcaya).
Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena, E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
ANDALUCÍA: Rafael Marín Montilla, C/ Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor (Sevilla) Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN: C/ Pedro Teixeira, 8. 2ª planta 28020 Madrid
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES: Tlf. 902 12 03 41 y 902 12 03 42 Fax:902 12 04 47

Distribución: DISPAÑA
C/ General Perón 27. 7ª planta. 28020 Madrid.
Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: PENTACROM.
Depósito Legal: M-41509-1999

Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**




Dreamcast™